SCN

DEVIL WORLD™

INSTRUCTION BOOKLET

ACTION SERIES

English page 2–9
Svenska sida 10–17
Suomi sivu 18–25

- This Game Pak can only be used with the NES (Control Deck) – European Version (NES-PAL-001).

- Denna spelkassett kan endast användas till Europa versionen av Nintendo videospel (NES-PAL-001).

- Tämä Game Pak laitetta voidaan käyttää ainoastaan NES-Euroopaa varten olevan mallin kanssa (säätödekki).

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Devil World™ Pak.

OBJECT OF THE GAME / GAME DESCRIPTION

Lost in the maze of Devil World, Tamagon the Dragon has to steer clear of the Devil, his nasty Co-Devils, and his treacherous helpers, Medaman the Fried-Eggman and Bon-Bon, and ward off their attacks by breathing fire. After each round, the maze scrolls up, down, right, or left. The Devil decides the direction and points with his finger.
As you guide Tamagon through the maze, you also have to avoid being sandwiched between the walls.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

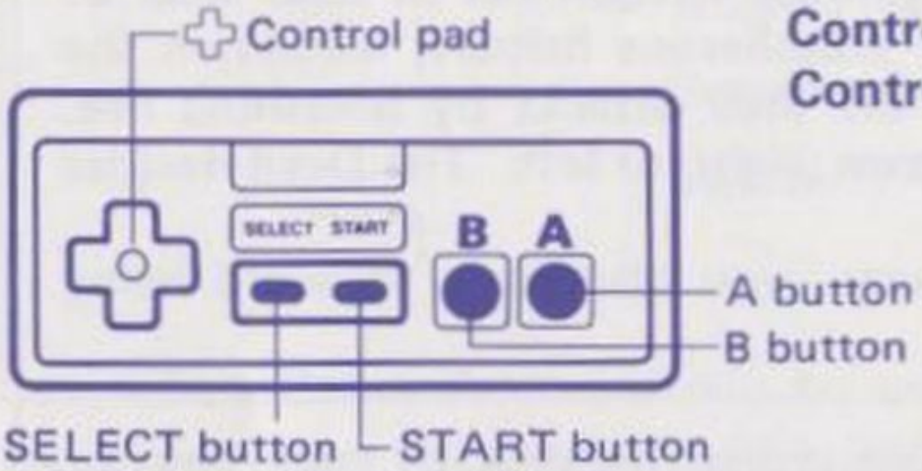
1. PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.

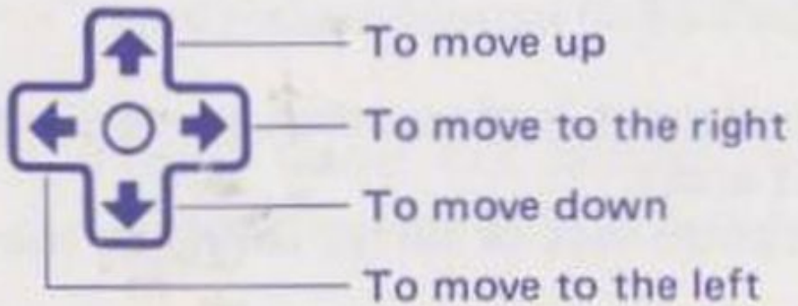
2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1/Controller 2



Controller 1 – for 1 player game
Controller 2 – for second player in 2 player game

Control pad Used to move Tamagon

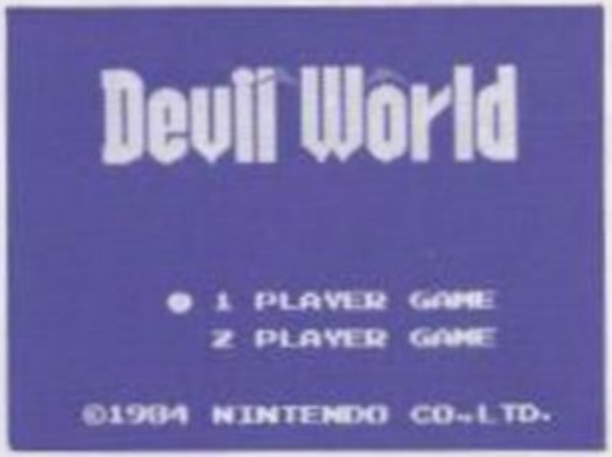


*Press the control pad in the direction you want to start moving. Tamagon will follow the maze until he runs into a wall or until you press the control pad again. To make Tamagon turn smoothly, you have to decide the direction before he reaches the wall, and press the control pad.

B button (or A button)

Used to send a burst of fire from Tamagon's mouth. Tamagon can breathe fire at his enemies when he is holding either the cross ✝ or the bible 📖.

- Tamagon will stop in his tracks while breathing fire if you take your finger off the ✣ control pad.
- Tamagon can't breathe fire twice in a row.



SELECT button

Use this button to move the selector mark ● on the title screen to the game you wish to play.

- Once the game has started, the SELECT button is not used again.

START button

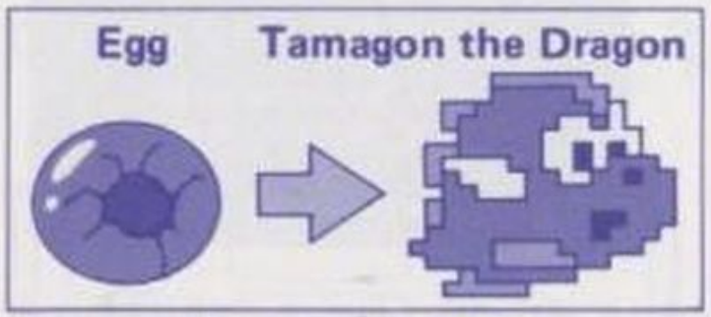
Press this button to start the game.

Pause: If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the START button. The pause tone will sound and the game will stop. Press the START button again when you wish to continue the game. The game will continue from where it left off.

* The TOP SCORE disappears once the reset switch is pressed or the power switch is turned OFF.

3. HOW TO PLAY

The Characters



Green (Controller 1)
Red (Controller 2)

- Use the A or B button to breathe fire when holding the bible or the cross .

Devil
The King of the Devil World. He decides the scrolling direction by pointing his finger.

Co-Devil
Always wandering around. When he's attacked by fire, he changes direction.

Medaman the Fried-Eggman
Scorch him and he turns into a fried egg, which Tamagon gobbles up. But even after being gobbled, Medaman has the power to come back to life.

Bon-Bon
Once this rascal is on your trail he doesn't give up! He'll bounce back to life even after you fry him. He appears in the 7th round.

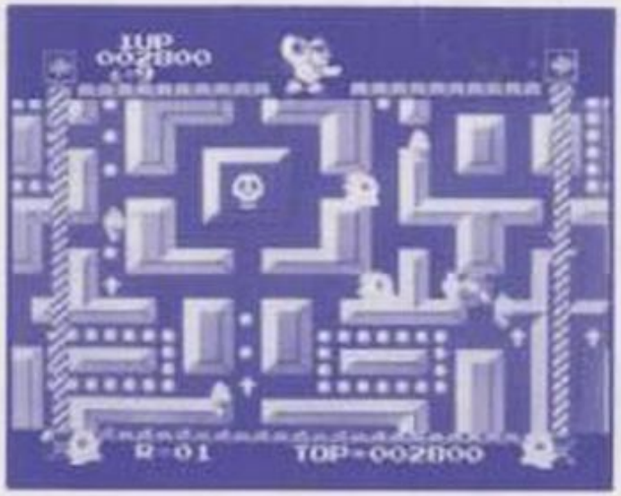
Co-Devil, Medaman and Bon-Bon can also pass through maze walls. Once they do, though, they divide into two "ghost" characters that Tamagon can pass through.

In this case they:

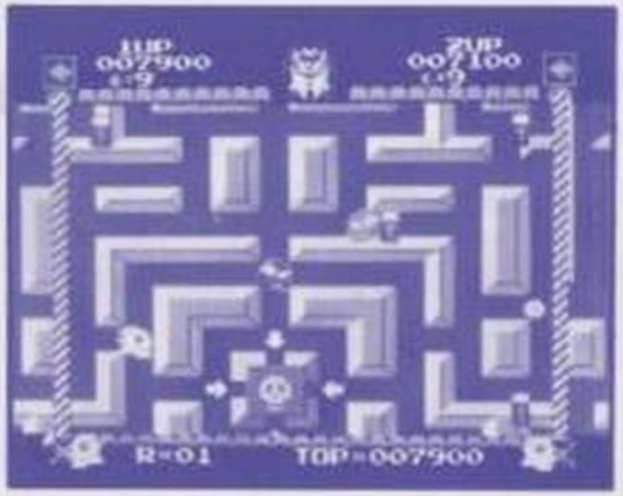
- Can't attack Tamagon even when they run into him.
- Aren't affected by Tamagon's fire balls.

Basic Play

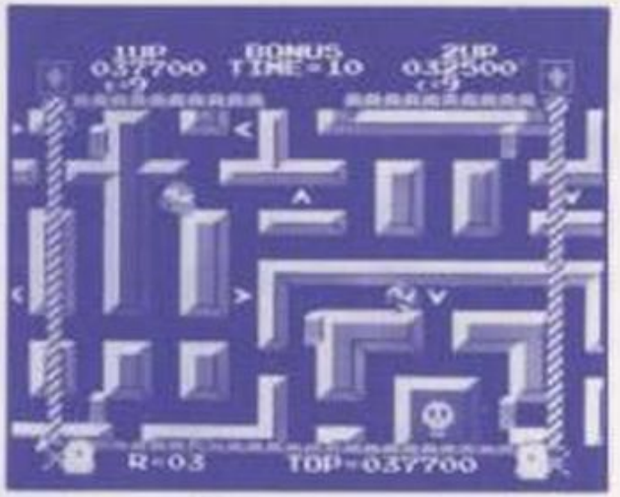
- When the game starts, an egg appears near the middle of the screen.
  * The egg isn't affected by enemy attacks or by the maze walls closing in.
- As soon as you press the ✣ control pad, Tamagon emerges from the egg and moves in the direction you've selected.
- Use A and B buttons skillfully to breathe fire on the enemies.
- Three scenes make one round.



First scene



Second scene



Bonus scene

Rules and Suggestions

Round 1 Scene 1

- The "Boa-Boa" dots that lie along the paths are the source of magic power in the Devil World.
- You have to pass over the dots with a cross ✞ to get rid of them and destroy the magic power.
  * The cross ✞ starts to flash when its power weakens, and then eventually disappears.
- During the game Tamagon's favorite treat, an ice-cream cone, appears twice. Raise your score by eating them. (They only appear, however, up until the third round.)

with bibles.

Scene 2

- The 4 magically weakened Devil caves have to be sealed up with bibles.
- Collect the four bibles on the screen and bring them to the Devil hole at the center.
- The Devil escapes to the next round.

Bonus Scene

- There are six bonus boxes [?], but only one of them contains an egg.
- If you can find the egg before the time runs out, an extra Tamagon joins the game.
- Stepping on an arrowhead △ along the path scrolls the screen in that direction. Use it to your advantage.

*Mistakes made in this scene won't have any weakening effect on Tamagon.

♦Continue to the next round. You can play up to 16 rounds (46 scenes) and they get more difficult as you go along.

Beware!

- An error will result when you bump into an enemy or become sandwiched between the walls.
- After an error, Tamagon will reappear near the middle of the screen.
- = indicates the number of Tamagons left (appears under the score display)

Scoring

Magic dot	100 points	Bible	1000 points
Fried egg	500 points	Bible seal	1000 points
Ice cream cone	800 points	Bonus box	???

Extra Points

If the egg hatches from the bonus box during the bonus scene, you get an extra Tamagon.

- You can sometimes go on to scene 2 even when there are 1 – 3 dots left in scene 1 (the dot scene).
- After many scenes Tamagon tends to stick to the walls, unable to walk. Help him by bringing him to the center of the path.
- Some characters may suddenly disappear from the screen, but they'll soon reappear. Just continue playing.

SPELBESKRIVNING

Efter att ha gått vilse i Devil Worlds labyrinter, måste draken Tamagon akta sig för att stöta på Djävulen och hans grymma medhjälpare, Medaman den Stekta Äggmannen och Bon-Bon. Han måste möta deras anfall genom att spruta eld. Efter varje rond flyttar sig spelplanen upp, ned, höger eller till vänster. Du måste därför också akta dig så du inte blir krossad mot väggen.

Läs instruktionshäftet noga för att försäkra dig om ett riktigt handhavande av ditt nya spel coh spara detta häfte för framtida bruk.

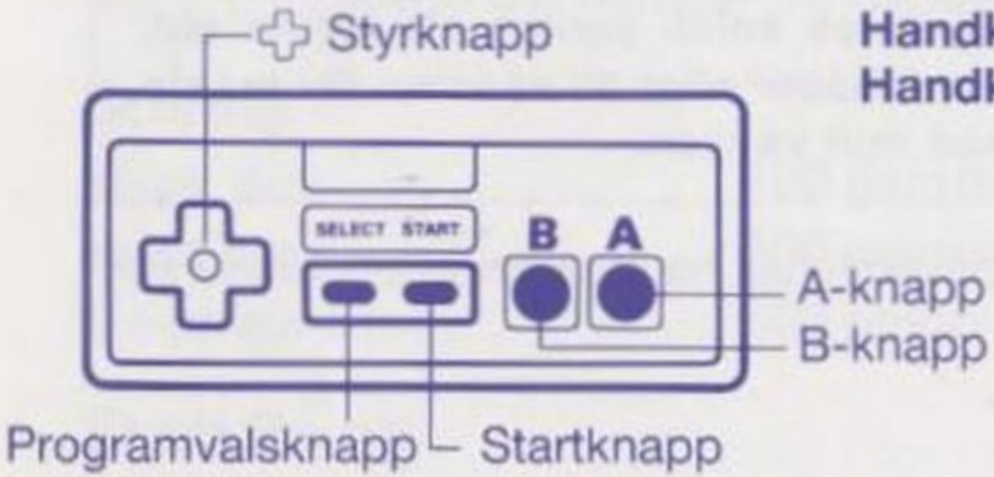
1. OBSERVERA

a) Förvara kassetten vid rumstemperatur, inte för kallt eller för varmt. Tappa den inte och ta inte isär den.
b) Undvik att röra kontakterna och låt dem inte bli blöta eller smutsiga. Detta kan leda till skador på kassetten.
c) Använd inga lösningsmedel (bensin, thinner etc.) för rengöring av kassetten. Torka endast av den med torr trasa vid behov.

Observera: Nintendo förbehåller sig rätten till ändring av produkterna utan föregående meddelande för att förbättra produkterna.

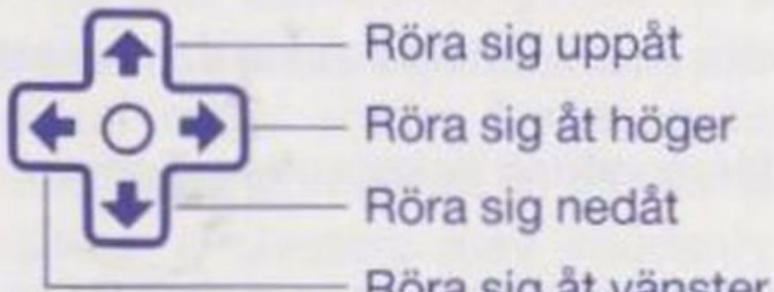
2. HANDKONTROLLERNA

Handkontroll 1/2



Handkontroll 1 – Vid spel med en spelare
Handkontroll 2 – Används av spelare 2 när 2 spelar

Styrknappen:



* Tryck på styrknappen åt det håll du vill börja röra dig åt. Tamagon fortsätter att röra sig åt det hållet tills han stöter emot en vägg eller tills du trycker på styrknappen igen. För att få Tamagon att röra sig mjukt, måste du redan innan du når väggen, bestämma riktningen och trycka på styrknappen.

A och B knappen

När du trycker på den skickas en eldsflamma ut från Tamagons mun. Tamagon kan andas ut eld när han antingen håller i korset ✣ eller i bibeln ▯ .

* När Tamagon ska andas ut eld, stannar han om du inte håller ditt finger på ✣ styrknappen.
* Tamagon kan inte andas ut eld två gånger i rad.

Programvalsknappen:

Använd denna knapp för att flytta markören ● till den spelvariant du valt att spela.

* När spelet har börjat används inte programvalsknappen igen.

Startknappen:

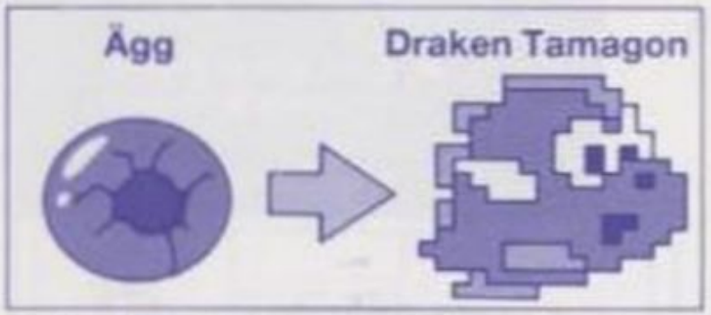
Tryck på denna knapp för att börja spela.

Paus: Om du vill göra ett uppehåll i spelet, kan du använda den inbyggda pausfunktionen. Under spelets gång trycker du bara på startknappen och spelet stannar precis där du befinner dig för ögonblicket. När du ska börja spela igen, trycker du en gång till på startknappen och spelet fortsätter där du lämnade det.

Top score: Högsta poängen visas under spelets gång på TV-rutan. Detta försvinner dock om återställningsknappen på huvudenheten trycks in eller om strömmen till spelet bryts.

3. SPELET

Figurerna



Grön (Handkontroll 1)
Röd (Handkontroll 2)

* Använd A eller B-knappen när du vill andas ut eld. Men du måste hålla i bibeln ✝ eller korset ✝ , för kunna göra det.

Djävulen
Kungen i Devil World. Han bestämmer åt vilket håll labyrinten ska röra sig genom att peka med sitt finger.

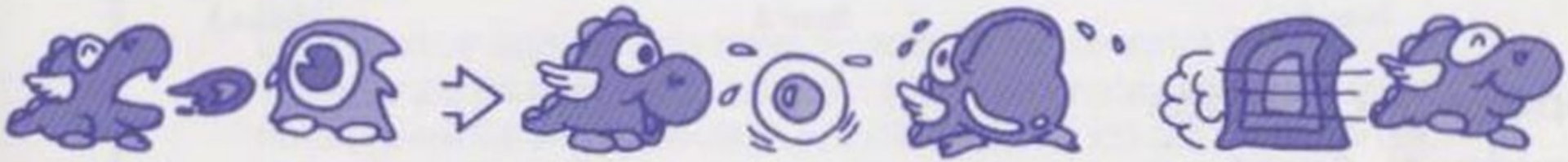
Labyrint-djävul
Vandrar alltid omkring. Om han anfalls med eld, ändrar han riktning.

Medaman den Stekta Äggmannen
Andas eld på honom och han förvandlas till ett stekt ägg som Tamagon kan glufsa i sig. Men även om han blivit uppäten kan Medaman återvända till livet.

Bon-Bon
När den här rackaren fått upp ditt spår, ger han sig inte! Han studsar tillbaka till livet även efter det att du stekt honom. Han dyker upp i 7:de omgången.

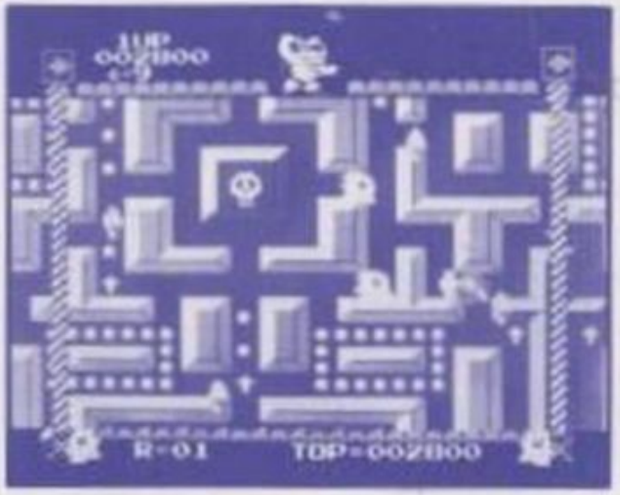
Labyrint-djävulen, Medaman och Bon-Bon kan gå igenom väggarna i labyrinten. Men när de gör det delas de till två "spök" figurer som Tamagon kan gå rakt igenom.
Har de gått igenom väggen:

* Kan de inte anfalla Tamagon ens om de springer rakt på honom.
* Påverkas de inte av Tamagons eldklot.

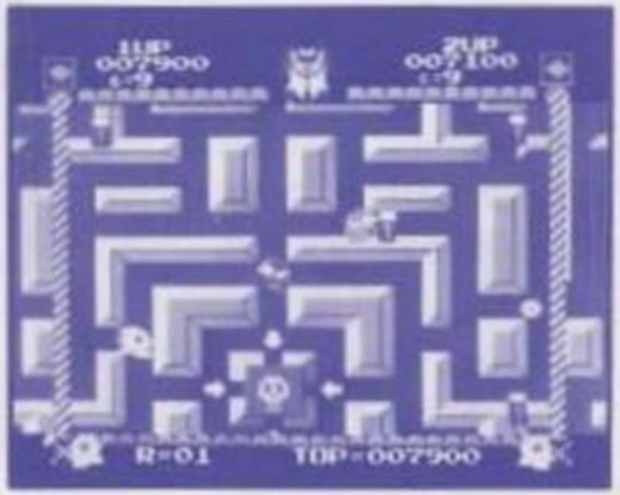


Grundspel

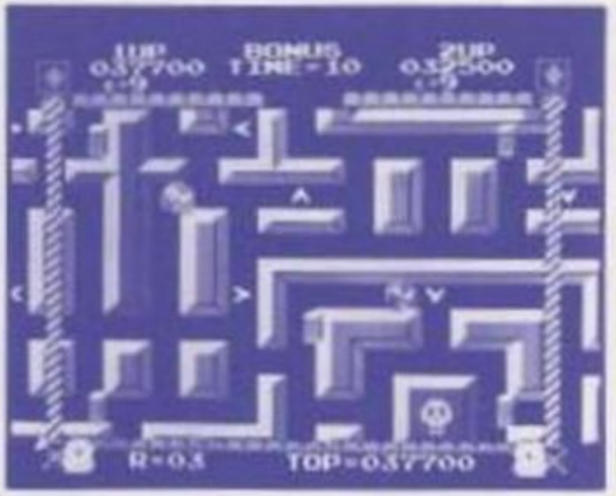
* När spelet startar, visas ett ägg nära mitten av spelplanen. Ägget påverkas inte av fientliga anfall eller av att väggarna hotar att krossa det.
* Så fort du trycker på ✣ styrknappen kläcks ägget och Tamagon kommer ut och rör sig åt det håll du valt med styrknappen.
* Använd A och B-knappen med omsorg när du ska andas eld mot fienden.
* Tre scener räknas som en omgång.



Scen 1



Scen 2



Scen 3

Spelregler och tips

Omgång 1 Scen 1

- "Boa-Boa" punkterna som ligger i labyrinten är källan till den magiska kraften i Devil World.
- Du måste passera över punkterna med ett ✞ kors för att bli av med dem och förstöra den magiska kraften. Korset ✞ börjar blinka när dess magiska krafter börjar avta och sedan försvinner de.
- Under spelets gång dyker Tamagons favoriträtt (en glasstrut) upp två gånger. Öka dina poäng med att äta dem. De finns endast med i dom första 3 omgångarna.

Scen 2

* De 4 magiskt försvagande djävulsgrottorna, måste stängas med biblar.
* Hämta de fyra biblarna på spelplanen och ta dem till djävulshålet mitt på planen.
* Djävlarna flyr till nästa omgång.

Bonus plan

* Det finns 6 bonus lådor [?] , men endast en av dem innehåller ett ägg.
* Om du hittar ägget innan tiden tar slut, får du en extra Tamagon.
* Trampar du på pilspetsen ⮝ som finns i labyrinten flyttar sig labyrinten i den riktning pilen visar. Försök att använda det till din fördel. Om du gör något misstag i den här scenen har det ingen försvagande effekt på Tamagon.

* Fortsätt till nästa omgång. Du kan spela upp till 16 omgångar (46 scener) och det blir bara svårare för varje scen.

Varning!

* Du förlorar en Tamagon om du krockar med en fiende eller blir krossad mellan väggarna.
* Har du förlorat en Tamagon, kommer det fram en ny nära mitten av spelplanen.
* = visar hur många Tamagons du har kvar (visas under poängen).

Poäng

Magiska punkterna	100 poäng	Bibel	1000 poäng
Stekt ägg	500 poäng	Bibelsigill	1000 poäng
Glasstrut	800 poäng	Bonus låda	???

Extra poäng

Om ägget kläcks ut från bonus lådan under bonus scenen, får du en extra Tamagon.

* Ibland kan du gå till scen 2 trots att det kan vara 1-3 punkter kvar på scen 1.
* Efter flera scener kan Tamagon fastna mot väggarna och kan inte komma vidare. Hjälp honom genom att styra honom mot mitten av gången där han går.
* En del figurer kan plötsligt försvinna från spelplanen, men de kommer snart tillbaka. Forsätt bara spela.

Kiitos, kun valitsitte Nintendo Entertainment Systemin Devil World Pakin.

PELIN TARKOITUS JA PELIOHJEET

Eksyneenä Pahan Maailman sokkeloihin, lohikäärme Tamagonin täytyy varoa Paholaista, sen ilkeitä pikkupaholaisia, hänen kavalia apulaisiaan välinies Paistettu-Munaa sekä Bon-Bonia. Sen täytyy torjua niiden hyökkäykset ylös, alas, oikealle tai vasemmalle. Paholainen määrää sen suunnan osoittamalla sormellaan. Kun opastat Tamagonia sokkelon läpi, sinun on myös varottava, että et litisty seinien väliin. Ole hyvä ja lue tämä kirjanen huolella, jotta oppisit pelisi kunnollisen hallinnan. Säästä se tulevaa tarvetta varten.

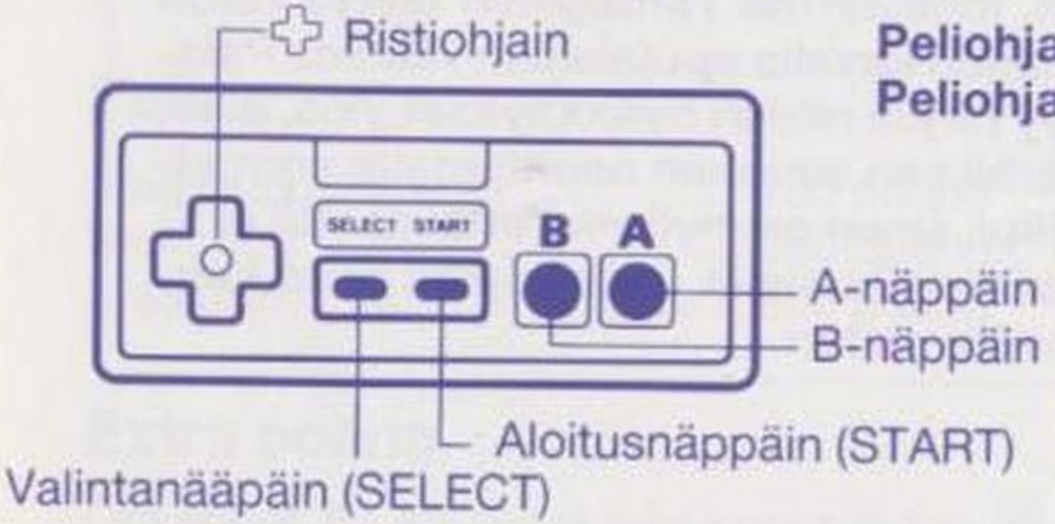
1. HUOMAA

1) Tämä on erittäin herkkä peli. Älä säilytä sitä liian kuumassa tai kylmässä. Älä koskaan kolauta tai pudota sitä. Älä pura sitä.
2) Vältä liittimien koskettelua. Varo, että ne eivät kostu eivätkä likaannu. Näin vältät pelisi vahingoittumisen.
3) Älä pudista tinnerillä, bentseenillä, spriillä äläkä muilla liuottimilla. Kuiva, puhdas kangastilkku riittää.

Huom.: Tuotekehittelyn takia pidättää Nintendo Entertainment System oikudet muuttaa yksityiskohtia tai muotoilua ilman ennakkoilmoitusta.

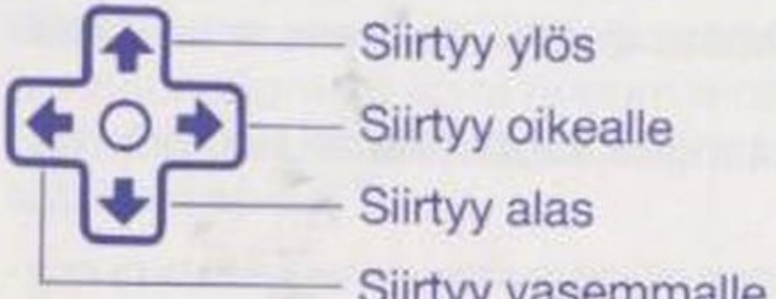
2. OHJAIMEN OSIEN NIMITYKSET JA KÄYTTÖOHJEET

Peliohjain 1/Peliohjain 2



Peliohjain 1 – Yksinpeli
Peliohjain 2 – Kaksinpeli

Ristiohjain:



Siirtää Tamagonia

* Paina ristiohjainta suuntaan, johon tahdot siirtyä. Tamagon kulkee käytävässä, kunnes törmää seinään tai kunnes painat ristiohjainta uudelleen. Saadaksesi Tamagon kääntymään juoheasti, sinun täytyy päättää sen suunta ennen kuin se saavuttaa seinän, ja painaa ristiohjainta.

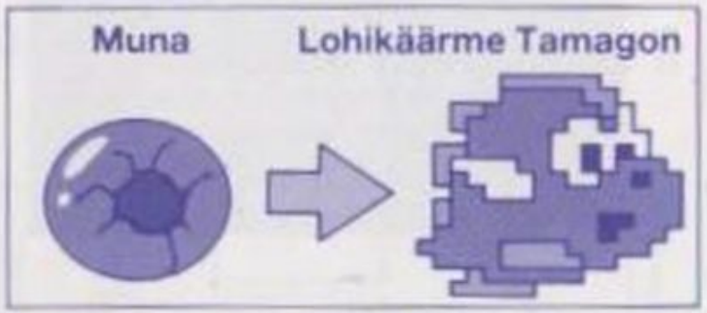
* B-nääpäin (tai a-näppäin): Käytetään syöksemään tulta Tamagonin kidasta.
* Tamagon voi syöstä tulta vain pitäessään ristiä ✣ tai raamattua ⊞ .
* Tamagon pysähtyy tulta syöstessään kun laakkaat painamasta ristiäohjainta ✣ .
* Tamagon ei voi syöstä tulta kahta kertaa peräjälkeen.
* Valintanäppäin (SELECT) Käytä sitä siirtämään valintamerkkiä ● osoittamaan peliä, jota haluat pelata.
* Kun peli on alkanut, ei Valintanäppäintä voi käyttää.
* Aloitusnäppäin (START): Paina sitä aloittaksesi pelin.

Tauko: Kun haluat keskeyttää pelin, paina Aloitusnäppäintä (START). Taukoääni kuuluu ja peli pysähtyy. Kun haluat jatkaa, paina uudelleen ALOITUS-näppäintä, ja peli jatkuu siitä, mihin jäit.

* Pisteet nollautuvat, kun kontrollidekin palautusnäppäintä painetaan tai kun virta katkaistaan.

3. PELIOHJEET

Hahmot:



Vihreä (Peliohjain 1)
Punainen (Peliohjain 2)

* Käytä A- tai B-näppäintä tulen syöksemistä varten pidellessäsi raamattua ✝ tai ristiä ✝ .

Paholainen
Pahan Maailman Kunkku. Määrää kulkusuunnan osoittamalla sormellaan.

Pikkupaholainen
Kulkee aina ympäriinsä. Kun se saa tulta vastaansa, muuttaa se suuntaa.

Välimies Paistettu Muna
Kärvennä sitä ja se muuttuu paistetuksi munaksi, jonka Tamagon hotkaisee. Sillä on kyky senkin jälkeen herätä henkiin.

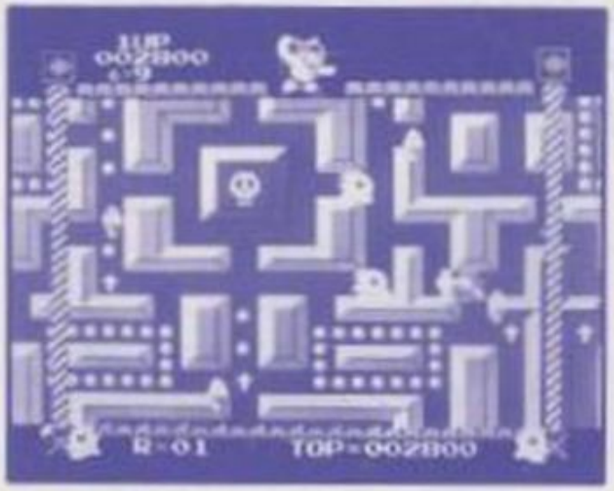
Bon-Bon
Kun tämä hurjimus on kanoillasi, se ei hellitä. Se palautuu takaisin eloon vaikka kärvennät sen. Se esiintyy 7 kierroksella.

Pikkupaholainen, välimies ja Bon-Bon voivat kulkea läpi seinän. Silloin ne kuitenkin muuttuvat kahdeksi "aaveeksi", joiden lävitse Tamagon voi mennä. Tällöin ne...

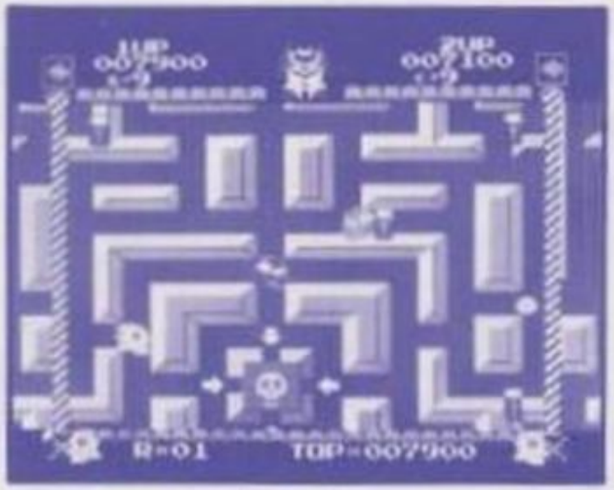
* Eivät voi tehdä mitään Tamagonille vaikka törmäisivätkin siihen.
* Tamagonin tulipallot eivät vaikuta niihin.

Peruspeli

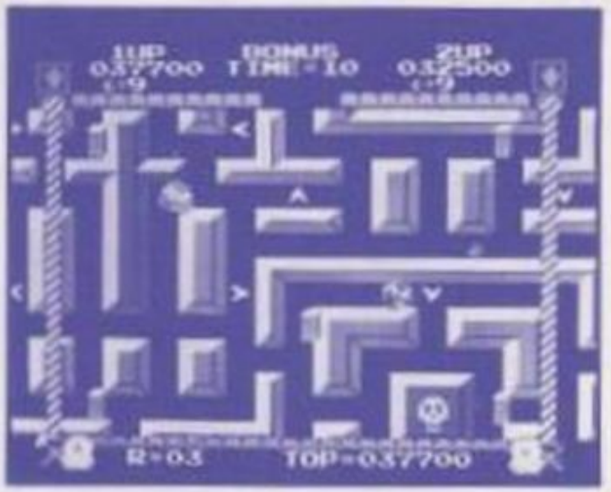
* Kun peli alkaa, ilmestyy muna lähelle ruudun keskustaa. Sitä ei vahingoita vihollisen hyökkäys eivätkä sulkeutuvat seinät.
* Heti kun painat ristiohjainta ✣ , ilmestyy Tamagon ja siirtyy valitsemaasi suuntaan.
* Käytä A- ja B-näppäimiä taidolla syöstäksesi tulta vihollisten päälle.
* Kolme jaksoa muodostaa kierroksen.



Ensimmäincn jakso



Toinen jakso



Kolmas jakso

Säännöt ja vihjeet

Kierros 1 Jakso 1

* Boa-Boa-pilkut, jotka ovat sokkelon käytävillä, ovat Pahan Maailman taikavoiman lähteet.
* Sinun täytyy ylittää pilkut ristin ✞ kanssa päästäksesi niistä eroon ja tuhotaksesi niiden voiman. Risti ✞ alkaa vilkkua, kun sen voima heikkenee. Sitten se äkkiä häviää.
* Pelin aikana ilmestyy Tamagonin herkku, jäätelötötterö, ruutuun kaksi kertaa. . Lisää pisteitäsi syömällä ne (Ne esiintyvät vain kolmanteen kierrokseen saakka).

Jakso 2

* Neljä Paholaisen luolaa täytyy sulkea raamatuilla
* Kokoa ruudun 4 raamattua ja vie ne Paholaisen luolaan sen keskellä.
* Paholainen pakenee seuraavalle kierrokselle.

Palkintojakso

* Kuudesta palkintoaskista [?] vain yksi sisältää munan.
* Jos löydät munan ennen ajan loppumista, tulee peliin ylimääräinen Tamagon.
* Kun astut käytävän varrella olevalle nuolenpäälle ⮝ ,ruutu alkaa liikkua sen suuntaan. Käytä sitä hyväksesi.
* Tällä jaksolla tapahtuvat virheet eivät heikennä Tamagon.

* Jatka seuraavalle kierrokselle. Voit pelata 16 kierrosta (46 jaksoa), jotka vaikutuvat jatkaessasi peliä.

Varo!

* Kun törmäät viholliseen tai litistyt seinien väliin tapahtuu virhe.
* Virheen tapahduttua ilmestyy Tamagon ruudun keskustaan.
* = osoittaa jäljellä olevien Tamagonien määrän. (Ilmestyy pisteluvun alapuolelle).

Pisteet

Boa-Boa-pilkut	100 pist.	Raamattu	1000 pist.
Paistettu muna	500 pist.	Luolan täyttö	1000 pist.
Jäätelötötterö	800 pist.	Palkintolaatikko	???

Ylimääräiset pisteet

Jos muna ilmestyy askista palkintojakson aikana, saat ylimääräisen Tamagonin.

* Voit joskus päästä jaksolle 2, vaikka jaksossa 1 on jäljellä 1-3 pilkkua (pilkkujakso).
* Useiden jaksojen jälkeen tahtoo Tamagon nojata käytävien seiniin kykenemättä liikkumaan. Auta sitä tuomalla se käytävän keskelle.
* Eräät hahmot voivat äkkiä hävitä ruudulta, mutta ne ilmestyvät pian takaisin. Jatka vain peliä.

MEMO

Nintendo®

©1984 Nintendo Co.,Ltd.

Imported to Scandinavia
by Bergsala AB, Kungsbacka Sweden

PRINTED IN JAPAN